РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение 3
    Системные требования 4
    Установка и запуск 4
    Удаление игры 5
2. Настройки игры 5
    Конфигурация игры 5
    Описание выпадающих меню 6
    Описание чекбоксов 7
    Главное меню 10
    Видео 12
    Звук 13
    Управление 14
3. Игра 17
    Основные персонажи 17
    Оружие, используемое при игре за Егорова 19
    Специальные возможности при игре за Горина 24
    Экран игрока при игре за Егорова 26
    Экран игрока при игре за Горина 27
4. Техническая поддержка 28
АВТОРЫ 30
БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ 34
ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ 35
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ 36

1. ВВЕДЕНИЕ

СПАСИБО, ЧТО ПРИОБРЕЛИ ИГРУ «ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ»!

«ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ» – динамичный и увлекательный шутер от первого лица, действия которого разворачиваются в Чернозерске – городе зараженном штаммом мутагенного вируса, в результате внештатной ситуации.

В игре присутствуют две полноценные сюжетные линии с индивидуальным стилем геймплея в каждой из них. В роли Андрея Егорова, бойца отряда спец. назначения, вы примите участие в операции по выяснению причин катастрофы, а также спасёте город, играя за Горина – сверхсолдата, выращенного в секретной лаборатории в рамках проекта «Создатель».

УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

– Давящая атмосфера блокированного города, в котором уже много лет нет связи с внешним миром.
– Уникальные образцы оружия, ранее не встречавшиеся в играх.
– Возможность управлять встречающейся в игре техникой.
– Возможность игры за двух различных персонажей, создающая уникальный геймплей для каждого из них и раскрывающая две полноценные сюжетные ветки. Почувствуйте себя мутантом, обладающим нечеловеческой силой, разрывающим врагов на части голыми руками, или бойцом элитного боевого подразделения, вместе с напарниками прорывающимся через орды монстров и вооруженных противников.
– Реалистичная физика, гарантированная поддержкой инновационной технологии от компании AGEIA.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Процессор: Intel Pentium 4 / AMD Athlon 2000 MHz;
Оперативная память: 512 Mb RAM;
Видео карта: Ati Radeon 9600 / GeForce 5700;
Управление: клавиатура, мышь;
Звуковая карта: совместима с DirectX 9;
Место на жестком диске 4000Mb;
DVD-ROM;
Операционные системы: Windows 2000, XP;
DirectX 9.0c и выше.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Процессор: Intel Pentium 4 / AMD Athlon 64 3000 MHz;
Оперативная память: 1024 Mb RAM;
Видео карта: GeForce 6800LE/ Radeon X800;
Управление: клавиатура, мышь;
Звуковая карта: совместима с DirectX 9;
Место на жестком диске 4000 Mb;
DVD-ROM;
Операционные системы: Windows 2000, XP;
DirectX 9.0c и выше.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК

1. Вставьте диск с игрой **«ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ»** в устройство для чтения DVD дисков. Установка начнется при выборе пункта «Установить» в программе автозапуска. Если этого не происходит, воспользуйтесь Windows Explorer (Проводник), откройте с его помощью диск и запустите файл setup.exe в корневом каталоге диска **«ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ»**.

2. Программа-инсталлятор проведет вас через весь процесс установки.

3. Чтобы запустить игру, выберите «Игра» в программе автозапуска или через Start>Programs>Buka>Территория тьмы (Пуск>Программы> Buka>Территория тьмы).

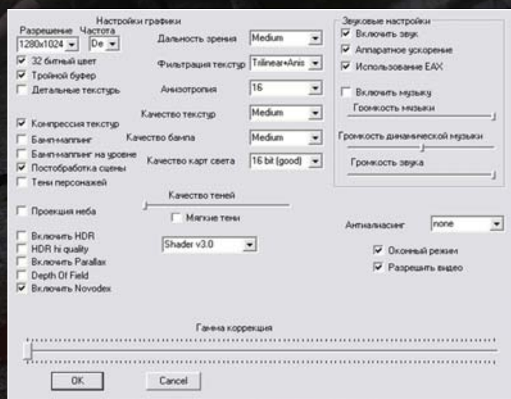
УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Выберите Start>Programs>Buka>Территория тьмы>Удалить игру (Пуск>Программы>Buka>Территория тьмы>Удалить игру), либо воспользуйтесь встроенной в вашу версию Windows утилитой Установки/Удаления программ (Windows Add/Remove programs) из панели управления (Control Panel).

2. НАСТРОЙКИ ИГРЫ

КОНФИГУРАЦИЯ ИГРЫ

Конфигурацию игры вы можете настроить при первом запуске игры или выбрав меню «Start>Programs>Buka>Территория тьмы>Настройка игры» (Пуск>Программы>Buka>Территория тьмы>Настройка игры), или запустив файл config.exe в папке с игрой. Все текущие настройки будут сохранены при последующих запусках игры. Часть настроек продублирована в настройках видео и звука в пункте «Настройки» в главном меню игры.



ВНИМАНИЕ! *Большая часть опций видео влияет на производительность и качество графики в игре.*

Описание выпадающих меню

ЧАСТОТА – настройка частоты обновления экрана. Вы можете выбрать фиксированную частоту обновления экрана из списка доступных частот или значение **DEFAULT** (оставить по умолчанию). В последнем случае значение частоты обновления экрана будет определяться Windows как оптимальное для выбранного разрешения игры.

ДАЛЬНОСТЬ ЗРЕНИЯ – дальность отсечения геометрии, т.е. расстояние, на котором уже не происходит визуализация игрового мира для игрока. Доступные значения: **FAR** (далеко), **MEDIUM** (среднее) и **NEAR** (близко). Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать **NEAR**.

ФИЛЬТРАЦИЯ ТЕКСТУР – тип фильтрации текстур. Доступные значения: **LINEAR**, **ANISOTROPIC**, **TRILINEAR + ANISOTROPIC**, **TRILINEAR**. Самый низкокачественный режим – **LINEAR**, самый качественный и ресурсоемкий – **TRILINEAR + ANISOTROPIC**. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать **LINEAR**.

АНИЗОТРОПИЯ – качество фильтрации текстур. Доступные значения: **1**, **2**, **4**, **8** и т.д. Самое качественное и медленное – максимальное, самое быстрое – **1**.

КАЧЕСТВО ТЕКСТУР – качество текстур в игре. Доступные значения: **MAXIMUM** (высокое качество), **MEDIUM** (среднее качество), **LOW** (низкое качество), **VERY LOW** (очень низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-ми мегабайт видеопамяти, используйте значение Maximum (высокое качество).

КАЧЕСТВО БАМПА – размер текстуры карты бампа. Доступные значения: **MAXIMUM** (высокое качество), **MEDIUM** (среднее качество), **MINIMUM** (низкое качество). Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-ми мегабайт видеопамяти, используйте значение **MAXIMUM**.

КАЧЕСТВО КАРТ СВЕТА – качество карт освещенности. Доступные значения: **32BIT [BEST]** (высокое качество), **16BIT [GOOD]** (среднее качество), **COMPRESS [POOR]** (низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-ми мегабайт видеопамяти, используйте значение **32BIT [BEST]** (высокое качество). Опция **COMPRESS [POOR]** обеспечивает наибольшую производительность, но приводит к появлению заметных артефактов при выводе графики.

АНТИАЛИАЗИНГ – сглаживание краев полигонов на экране, доступные значения – **NONE** (нет сглаживания), **2 SAMPLES**, **4 SAMPLES**.

В опциях графики есть возможность выбрать версию шейдеров. Поддерживаются версии 1.1, 1.4, 2.0, 3.0.

ВНИМАНИЕ! *Ваша видеокарта может полностью не поддерживать выбранную версию шейдеров на аппаратном уровне, поэтому возможно замедление вывода графики на экран.*

ОПИСАНИЕ ЧЕКБОКСОВ

32-Х БИТНЫЙ ЦВЕТ – включает вывод игровой графики в режиме **32 BIT** на пиксель. Если выключено, ставится режим **16 BIT** на пиксель. Режим **32 BIT** на пиксель улучшает качество изображения, но возможно замедление игры.

ТРОЙНОЙ БУФЕР – включение тройной буферизации экрана. Эта опция может ускорить вывод графики на экран, но особенно совместно с выключенной опцией **32-Х БИТНЫЙ ЦВЕТ**, возможно появление артефактов при визуализации трехмерных объектов дальнего и среднего плана.

ДЕТАЛЬНЫЕ ТЕКСТУРЫ – включить отображение детальных текстур.

ЗЕРКАЛА – эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется опцию отключить.

КОМПРЕССИЯ ТЕКСТУР – включить компрессию текстур. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-ми мегабайт видеопамяти, компрессию текстур можно не включать.

БАМП-МАППИНГ – эта опция включает проработку дополнительного рельефа на моделях оружия, персонажей и других объектов в игре.

БАМП-МАППИНГ НА УРОВНЕ – эта опция включает проработку дополнительного рельефа на моделях окружения, встречающихся на уровнях.

ПОСТОБРАБОТКА СЦЕНЫ – эта опция включает дополнительные эффекты – эффект искажения от горячего воздуха, преломление в толще воды и пр. Может привести к заметному падению производительности Вашего компьютера в игре. Для минимальной конфигурации компьютера эту опцию рекомендуется выключить.

ТЕНИ ПЕРСОНАЖЕЙ – включить проекционные тени от источников света для персонажей.

ТЕНИ ОБЪЕКТОВ – включить проекционные тени от источников света для объектов.

МЯГКИЕ ТЕНИ – включить сглаживание краев теней.

КАЧЕСТВО ТЕНЕЙ – ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево – тени от персонажей хуже, вправо – лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

ПРОЕКЦИЯ НЕБА – включить на земле проекционные тени от облаков.

ВКЛЮЧИТЬ HDR – включение постэффекта HDR.

HDR HI QUALITI – включение постэффекта HDR высокого качества.

ВКЛЮЧИТЬ PARALLAX – эта опция включает проработку дополнительного рельефа на различных объектах в игре.

DEPTH OF FIELD – включение постэффекта «глубина резкости».

ГАММА-КОРРЕРКЦИЯ – ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

ВНИМАНИЕ! *Одновременное включение опций* ***ПОСТОБРАБОТКА СЦЕНЫ, ТЕНИ ОБЪЕКТОВ, ТЕНИ ПЕРСОНАЖЕЙ, БАМП-МАППИНГ*** *может привести к заметному снижению производительности и снижению среднего числа кадров в секунду. Не рекомендуется для систем с минимальной или близкой к ней конфигурацией.*



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После загрузки игры, вы попадаете в главное меню. Оно содержит следующие опции:



НОВАЯ ИГРА

Выберите пункт «Новая игра» для запуска одиночной игры. После того как вы нажмете на кнопку «Новая игра», появится следующее меню:



Здесь вы сможете выбрать желаемый уровень сложности игры. Для возвращения в главное меню, нажмите клавишу Escape.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Для загрузки сохраненной ранее игры, укажите пункт «Загрузка игры».



Выберите слот для загрузки и нажмите кнопку «Загрузить» для подтверждения своего выбора, либо кнопку «Отмена», если хотите закрыть окно загрузки и выйти в главное меню.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Для сохранения текущей игры выберите пункт «Сохранить Игру». На выбор Вам будет предложено 12 слотов для сохранения.



При сохранении игры сохраняется также скриншот того, что видит игрок, название уровня и время сохранения. Нажмите кнопку «Сохранить», если вы желаете сохранить игру, или «Отмена», если хотите закрыть окно сохранения и выйти в главное меню.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Здесь вы можете настроить параметры игры и управление. Окно настроек содержит следующие подразделы:

ВИДЕО



ТЕНИ ОТ ПЕРСОНАЖЕЙ – включить для персонажей проекционные тени от источников света.

ТЕНИ ОТ ОБЪЕКТОВ – включить для объектов проекционные тени от источников света.

МЯГКИЕ ТЕНИ – включение сглаживания краев теней.

КАЧЕСТВО ТЕНЕЙ – ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево – тени от персонажей хуже, вправо – лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

ЗЕРКАЛА – эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности.

ДЕТАЛЬНЫЕ ТЕКСТУРЫ – включить отображение детальных текстур.

ТЕНИ ОТ ОБЛАКОВ – включить на земле проекционные тени от облаков.

ГАММА-КОРРЕКЦИЯ – ползунок, регулирующий уровень яркости монитора в игре.

ЗВУК



ГРОМКОСТЬ ЗВУКА – ползунок, регулирующий громкость воспроизведения звука в игре.

ГРОМКОСТЬ ДИНАМИЧЕСКОЙ МУЗЫКИ – ползунок, регулирующий громкость динамического звукового сопровождения в игре.

ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ – ползунок, регулирующий громкость воспроизведения фоновой музыки в игре.

ВКЛЮЧИТЬ МУЗЫКУ – включить или выключить воспроизведение музыки в игре.

УПРАВЛЕНИЕ

В этом подразделе вы можете настроить управление по своему усмотрению.

Для переназначения клавиш необходимо выбрать нужное действие, а затем нажать соответствующую ему кнопку.

ПАРАМЕТРЫ УПРАВЛЕНИЯ РАЗДЕЛЕНЫ НА ТРИ ЗАКЛАДКИ:

ДВИЖЕНИЕ – настройка клавиш для перемещения. В скобках указана раскладка по умолчанию.



Вперед (W)	Двигаться вперед
Назад (S)	Двигаться назад
Стрейф влево (A)	Бежать боком влево
Стрейф вправо (D)	Бежать боком вправо
Присесть (Left Ctrl)	Присесть
Прыжок (Space)	Подпрыгнуть

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ – ползунок, изменяющий чувствительность мыши в игре.

ИНВЕРСИЯ МЫШИ – чекбокс, меняющий направление поворота и наклона линии взгляда в игре.

ОРУЖИЕ – настройка клавиш управления оружием (в скобках указана раскладка по умолчанию).



Выстрел (LMB)	Вести огонь, атаковать оружием ближнего боя
Альтернативный выстрел (RMB)	Альтернативная атака
Перезарядка (R)	Перезарядка текущего оружия
Группа оружия (1-8)	Открывает для выбора соответствующую группу оружия или способность мутанта
Увеличение (Z)	Для некоторых видов оружия включает режим оптического прицела

РАЗНОЕ – настройка управления дополнительными командами. В скобках указана раскладка по умолчанию.



Использовать/нажать (E)	Использовать предмет
Скриншот (Ins)	Снять скриншот (скриншоты сохраняются в папке sshoots в каталоге игры)
Быстрое сохранение (F5)	Быстрое сохранение текущей игры
Быстрая загрузка (F9)	Загрузка последнего быстрого сохранения
Следующее оружие (Mouse Scroll Down)	Выбор следующего оружия в списке (прокрутка спецспособностей мутанта)
Предыдущее оружие (Mouse Scroll Up)	Выбор предыдущего оружия в списке (прокрутка спецспособностей мутанта)

Нажмите кнопку «Принять», если вы желаете сохранить текущую конфигурацию, или «Отмена», если хотите закрыть окно настроек и вернуться в главное меню.

3. ИГРА

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Лейтенант ВДВ. После прохождения срочной службы, подписал контракт и продолжил служить в ВДВ. В 2028 году за отличные боевые показатели и высокую психологическую устойчивость его переводят в спецподразделение, которым командует полковник Данилов.



АРТЕМ ГОРИН

Тело сверхсолдата, выращенного в закрытой лаборатории города Чернозерска. Из-за долгого пребывания в криосне потерял память, но сохранил большинство своих спец. способностей. Разобраться в своем прошлом и понять, кто же он такой, Артем сможет только после разгадки тайны Чернозерска.



ПОЛКОВНИК ДАНИЛОВ

Полковник, командир специального подразделения ФСБ. Под прикрытием официальной задачи «Выяснение причин происходящего в Чернозерске» организовал операцию «Доставка», заключавшуюся в разморозке объекта «Горин» и его вывозе из зараженного города.



ПОЛКОВНИК ДЕНИЕЛЗ

После провала операции «Доставка», Данилов увольняется из ФСБ и вскоре после этого совершает самоубийство, выстрелив себе в лицо из охотничьего ружья. В это же время на ближнем востоке появляется некий полковник Дэниелз, внешне удивительно похожий на полковника Данилова. Дениелз собирает и тренирует наемников, готовя полномасштабную операцию в Чернозерске.



КАПИТАН ЛАЩЁВ (БАТЯ)

Капитан ВДВ, командир второго отряда полковника Данилова. Высокий мужчина крепкого телосложения (впрочем, как и все десантники) в возрасте 35 лет. Имеет солидный опыт боевых операций, среди сослуживцев пользуется любовью и уважением.



ЛЕЙТЕНАНТ ПАВЛУХИН (ТЕХНО)

Лейтенант ВДВ. Входит в состав группы капитана Лащёва. Отличник боевой подготовки и рукопашного боя.



ПРАПОРЩИК ЛОБОВ (БУГАЙ)

Прапорщик ВДВ. Входит в состав группы капитана Лащёва. Специалист по взрывным веществам и различным механизмам.

ОРУЖИЕ, ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ПРИ ИГРЕ ЗА ЕГОРОВА

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ



НОЖ

Это оружие предназначено исключительно для ближнего боя. Впрочем, если противник не вооружен, а у вас есть штык-нож, то исход боя будет, скорее всего, в вашу пользу.

ПИСТОЛЕТЫ



МР-443 «ГРАЧ»

Пистолет МР-443 создавался по заданию Министерства Обороны РФ в рамках армейского конкурса «Грач» и вышел из него победителем. Пистолет построен по схеме с коротким ходом ствола, имеет двусторонний предохранитель и защелку магазина. Экстрактор работает так же, как указатель наличия патрона в патроннике. В качестве боеприпасов может

использоваться большинство коммерческих патронов 9x19 мм, а также патроны 9 мм НАТО. В 2003 году был принят на вооружение всех силовых структур России.

ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ



САЙГА 12К

В начале 1990-х годов на Ижевском Машиностроительном Заводе (ИЖМАШ), знаменитом производством автоматов Калашникова, была начата разработка семейства оружия под общим названием «Сайга». Гладкоствольные ружья «Сайга» унаследовали общую компоновку и устройство автомата Калашникова. Естественно, затворная группа и ствольная коробка были несколько переконструированы с учетом использования охотничьих патронов, ударно-спусковой механизм лишился автоспуска, в газоотводном механизме появился газовый регулятор для обеспечения надежной стрельбы как обычными патронами, так и усиленными патронами «магнум». В варианте «Сайга 12К» ружье имеет пластиковое цевье, а также пистолетную рукоятку и складывающийся влево пластиковый приклад от автомата АК-74М. Штатные прицельные приспособления включают прицельную планку на газовой трубке над стволом.



ОХОТНИЧИЙ ОБРЕЗ



За основу обреза взято ружье ИЖ-27М – самое популярное классическое ружье Ижевского механического завода. За несколько десятилетий серийного производства, конструктивные решения отработаны до высочайшего уровня надежности.

Обладая прекрасным балансом, стабильным боем, простой и надежной конструкцией, ИЖ-27М по своим техническим особенностям и эксплуатационным характеристикам соответствует ружьям более высоких ценовых классов. Это достигается благодаря изготовлению стволов из высококачественной ствольной стали, хромированию каналов и патронников, обеспечивающих повышенную коррозионную стойкость, возможностью безударного спуска курков, конструкцией предохранителя, блокирующего шептала и имеющего дополнительные перехватыватели курков.

ВСС ВИНТОРЕЗ



ВСС (Винтовка Снайперская Специальная) «Винторез» создавалась для проведения специальных операций, требующих малошумного оружия. Винтовка разработана в ЦНИИ Точного Машиностроения (ЦНИИТОЧМАШ) в городе Климовске под руководством Петра Сердюкова. Вместе с винтовкой разрабатывались также и специальные боеприпасы с дозвуковой скоростью пули, способные надежно поражать цели на расстояниях до 400 метров.

Автоматы

Абакан



Автомат АН-94 «Абакан» («АН-94» – автомат Никонова, образца 1994 года) предназначен для вооружения всех родов войск. Автомат создан в начале 80-х годов по программе «Абакан», основной целью которой являлась разработка автомата, превосходящего штатный АКМ по боевой эффективности в 1,5-2 раза. По результатам испытаний, автомат Никонова оказался лучшим среди всех конструкций, представленных на конкурс. Его рекомендовали к принятию на вооружение вместо автоматов Калашникова.

Ствол и ствольная коробка выполнены на подвижном лафете, что обеспечивает в момент выстрела смещение импульса отдачи, повышая тем самым кучность стрельбы. Благодаря высокому темпу стрельбы, оружие еще не успевает изменить свое положение под воздействием силы отдачи, как ствол уже покидают две пули.

АК- 108

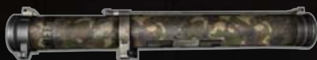


Основным отличием АК-108 от прочих АК 100-й серии (кроме АК-107) является сбалансированная безударная система автоматики с разделёнными массами. Результаты кучности при автоматической стрельбе из неустойчивых положений, по сравнению с автоматами с классической системой автоматики, выше в 1,5 — 2 раза. Складной приклад создаёт удобство при транспортировке. Автомат оборудован устройством для установки подствольного гранатомёта, оптических и ночных прицелов.

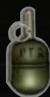
АК-108 создан под патрон НАТО 5.56х45 в качестве экспортного.

ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОГНЕМЕТ «ШМЕЛЬ»



В 1984 году по заказу армии началась разработка пехотного огнемета нового типа – реактивного. В 1988 году он поступил на вооружение под наименованием «Шмель». По устройству огнемет представляет собой реактивную гранату, помещенную в пластиковую трубу-контейнер одноразового применения. На пусковой трубе смонтированы простейший оптический прицел однократного увеличения с сеткой, градуированной на 600 метров, откидная пистолетная рукоятка с ударно-спусковым механизмом и передняя рукоятка удержания. Реактивная граната используется с двумя типами боевых частей. Основным считается т.н. «термобарический» боеприпас. В головной части размещен небольшой кумулятивный заряд, который обеспечивает пробивание полевых фортификационных сооружений. В образовавшееся отверстие проникает основной заряд, относящийся к боеприпасам объемного взрыва второго поколения. После подрыва образующего заряда формируется облако мелкодисперсного жидкого взрывчатого вещества (ВВ), которое инициируется детонатором. В результате происходит мгновенное возрастание давления на внешней границе облака ВВ во фронте ударной волны при очень высокой температуре. Наоборот, в эпицентре облака за счет выгорания большого количества кислорода возникает область очень низкого давления. Поэтому помимо обычных факторов поражения ударной волной и высокой температурой, дополнительно воздействует фактор декомпрессии (как если бы глубоководную рыбу мгновенно извлечь на поверхность).



ГРАНАТА РГД-5

Ручная осколочная граната РГД-5 предназначена для поражения живой силы противника. По типу относится к наступательным гранатам. В стальном корпусе гранаты находится заряд взрывчатки. Корпус гранаты состоит из двух полусфер. Сверху на корпусе имеется отверстие для ввинчивания запала. При транспортировке гранаты отверстие закрывается пластмассовой крышкой. Дальность разлета убойных осколков до 25 метров. Вес снаряженной гранаты 310 г. Средняя дальность метания 40-50 метров.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРИ ИГРЕ ЗА ГОРИНА

Во время игры за мутанта игроку будут доступны спец. способности. Их активация и использование требуют определенного количества энергии (полная полоска энергии – 100 единиц).

Активация способностей происходит следующим образом:

- колесом прокрутки выберите нужную способность (индикатор в левом нижнем углу HUD`a);
- нажатием на колесо прокрутки способность активируется;
- вы так же можете активировать и деактивировать способности нажатием на кнопки 1–4.

FLASH SPEED

КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ АКТИВАЦИИ – 10.

РАСХОД ЭНЕРГИИ – 10 единиц за секунду использования.

После активации режима скорость перемещения героя составляет 400% от нормы, что позволяет ему практически мгновенно пересекать простреливаемые пространства и приближаться к удалённым группам врагов.

X-EYE

КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ АКТИВАЦИИ – 10.

РАСХОД ЭНЕРГИИ – 1 единица за секунду использования.

Независимо от уровня освещённости локации (или её части) позволяет игроку чётко видеть очертания окружающих предметов, местности и находящихся в некотором радиусе персонажей.

SLO-MO

КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ АКТИВАЦИИ – 10.

РАСХОД ЭНЕРГИИ – 10 единиц за секунду использования.

Скорость передвижения и атаки всех врагов вокруг снижается, скорость игрока остается прежней.

MAD WAVE

КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ АКТИВАЦИИ – 100.

Прим.: Возможность открывается игроку ближе к финальным уровням.

Очень мощная атака. Горин выбрасывает в пространство большое количество энергии, образуя при этом т.н. «волну» направленного действия, воздейсвующую подобно микроволновым излучениям на молекулы жидкостей. Живая сила противнка, попавшая под воздействие «волны», погибает.

ЭКРАН ИГРОКА ПРИ ИГРЕ ЗА ЕГОРОВА



ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЯ ИГРОКА

В левом нижнем углу экрана находится индикатор состояния, показывающий текущее значение здоровья и текущий уровень брони. Если показатель брони снизился до нуля, вы становитесь более уязвимым и начинаете терять больше здоровья, когда по вам попадают.

ИНДИКАТОР ОРУЖИЯ И БОЕПРИПАСОВ

В нижнем правом углу находится индикатор оружия, показывающий иконку текущего оружия и количество боеприпасов к нему. Под ним находится счетчик зарядов в магазине текущего оружия. Если оружие обладает альтернативным режимом огня, требующим заряды, отличные от зарядов основного огня, индикатор оружия и боеприпасов отображает также количество боеприпасов и счетчик зарядов в магазине для этого вида огня. Для холодного оружия отображается только иконка текущего оружия. Когда магазин текущего оружия опустошается, происходит его автоматическая перезарядка. Также оружие можно перезарядить клавишей «Перезарядка» (по умолчанию – R).

ЭКРАН ИГРОКА ПРИ ИГРЕ ЗА ГОРИНА



ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЯ ИГРОКА

В левом нижнем углу экрана находятся индикатор состояния, показывающий текущее значение здоровья и текущий уровень энергии.

ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

В правом нижнем углу экрана находится индикатор спец. способностей Горина, показывающий возможность активации той или иной способности.

4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере:

– Тип процессора и его частота

– Объем оперативной памяти

– Марка DVD-ROM и его скорость

– Тип звуковой карты

(Производитель, модель и версия драйвера)

– Тип графической карты

(Производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» (My computer) на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы» (Properties). На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию – тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем оперативной памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в папку «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства» (Properties).

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Приносим свои извинения, но за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями программ, компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указать фамилию и регистрационный номер в письме. С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой тех. поддержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (495) 788 7501 или +7 (495) 611 5156 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet: http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/phpBB2/

Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии.



АВТОРЫ



КОМПАНИЯ «ОРИОН»:

НАЧАЛЬНИК ОТДЕЛА РАЗРАБОТОК:
Николай Худенцов

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:
Аркадий Юдаев

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА:
Николай Худенцов

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ:
Аркадий Юдаев

ПРОГРАММИСТ AI:
Дмитрий Пантюхин

ПРОГРАММИСТ:
Андрей Мещеряков

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР:
Дмитрий Пасечный

ПРОГРАММИСТЫ ИГРОВОЙ ЛОГИКИ:
Виталий Володичев
Андрей Мещеряков
Николай Давыдов
Дмитрий Кравченко
Алексей Проскурнов
Вадим Полынцов

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ:
Константин Гуленко
Павел Козлов
Алексей Пастушков
Виталий Смолянинов
Денис Коновалов
Сергей Селезнев

2D ГРАФИКА И ДИЗАЙН:
Евгений Лащев
Анатолий Ермолов
Дмитрий Пасечный
Светлана Колосова

ГЕЙМДИЗАЙН:
Антон Фомин
Виктор Никулин

СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ:
Алексей Гельман
Алексей Пастушков
Антон Фомин
Дмитрий Пасечный

МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ:
Сергей Перов

АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ:
Николай Левадный
Андрей Кубышкин
Виталий Уденков

РЕНДЕРИНГ И МОНТАЖ ВИДЕОРОЛИКОВ:
Сергей Перов
Евгений Кондратьев

ЗВУКОРЕЖИССЕР:
Сергей Колобаев

ПЛЕЙТЕСТИНГ
Виктор Никулин
Илья Исайкин

PR:
Алена Фролова-Васнецова

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО
Алексею Костюку и
Игорю Минину.

ТАКЖЕ МЫ БЛАГОДАРИМ
Ольгу Павловну за то,
что не дала сотрудникам
компании «ОРИОН» умереть
с голоду.



КОМПАНИЯ «БУКА»

ПРОДЮСЕРЫ ПРОЕКТА
Алексей «Stallker» Пешехонов
Катерина «Raduga» Мышенко
Иван «Black Warrior» Мороз

РУКОВОДИТЕЛЬ СЛУЖБЫ ПРОДВИЖЕНИЯ ПРОДУКТОВ
Юрий Вирич

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДВИЖЕНИЮ ПРОДУКТА
Юрий Вирич

РУКОВОДИТЕЛЬ СЛУЖБЫ PR И РЕКЛАМЫ
Георгий Добродеев

МЕНЕДЖЕР ПО PR
Катерина Корнева

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Алевтина Виноградова

КОМЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕРЫ
Сергей Владинец
Владислав Журавлев

ДИЗАЙНЕРЫ-ПОЛИГРАФИСТЫ
Санан Ушанов
Екатерина Громова

Даниелла Климашевская
Артем Суханов

МЕНЕДЖЕР ПО НОВЫМ КОМАНДАМ

Алексей Чеботарев

ВЫПУСКАЮЩИЙ ПРОДЮСЕР

Александр Пак

СТАРШИЙ ТЕСТЕР ПРОЕКТА

Евгений «uncle.fu» Попов

ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ «БУКА»

Надежда «Rutven» Лимонова
Лидия «Lio» Овсянникова
Игорь «DIVWarboss» Дмитриев
Иван «Qa» Райнов
Дмитрий «Solovey» Ануфриев
Кирилл «Nightcrawler» Лейко
Александр «Russian_Bear» Коняхин
Михаил «Fatall» Синеокий
Дмитрий «DeMoN» Куршин

ВНЕШНИЕ БЕТА-ТЕСТЕРЫ

Петр «Piton» Беляев
Роман «Kojima» Кусайко
Мария «Zloddy» Федорова
Константин «MMaster» Измайлов
Максим «MX» Попов
Кирилл «Ufo» Сафронов
Александр «Krutoy_men» Седых
Максим «Barhan» Мандрик
Антон «Ind» Мандрик
Александр «Alexis» Момот
Андрей «xabbal» Ростанин
Денис «Compliment» Домарев
Артём «DarkOsa» Осминин
Максим «meller» Вехтев
Василий «wasp» Пахомов

МЕНЕДЖЕРЫ ПО ПРОДАЖАМ

Елена Антонова
Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Вадим Лощилов
Сергей Нагорный
Нина Стариченкова
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Максим Алексеев
Игорь Колчин
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Алексей Капуза

ТОРГОВЫЙ МАРКЕТИНГ

Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ольга Иванова
Елена Борискина
Евгений Глазов
Артем Гордов
Вячеслав Григорьев
Сергей Золотов
Константин Калиновский
Роман Кармелюк
Таисия Лаврова
Артем Митенков
Андрей Осипов

Вячеслав Пощищайло
Алексей Усов

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Георгий Викторович Виталиев
Евсей Евсеев

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Евгений Дмитриев
Роман Алексеев
Сергей Щербань
Кирилл Столяров
Александр Мурашов
Роман Мудрицкий

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Александр Михайлов

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
Игорь Сухов

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА МАРКЕТИНГА
Олег Доброштан

РУКОВОДИТЕЛЬ КОММЕРЧЕСКОГО ОТДЕЛА
Татьяна Устинова

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РАЗРАБОТОК
Иван Бунаков

БЛАГОДАРНОСТИ
Ивану Бунакову
Сергею Бобкову
Юрию Масликову
Алексею Чеботареву
Дмитрию Пензину
Карлосу Матеосу
Юрию Виричу
Георгию Добродееву
Сергею Владинцу
Владиславу Журавлеву

Неутомимым
Евгении Гавриловой
Дмитрию Пасечному
Даниелле Климашевской

А так же доблестным членам фокус-группы, без помощи которой игра бы не вышла.

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО
Марине Равун! :)

БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «Бука» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов. Бета-тестирование – прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования . Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера.

Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них – добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «Бука»!

Если вы заинтересовались, то пришлите анкету на любой из адресов электронной почты: psasha@buka.ru или epopov@buka.ru. Или заполните форму на http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl

ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ

ДАННЫЙ ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ ИСПОЛЬЗУЕТ



Данный программный продукт использует следующие распространяемые на условиях лицензии LGPL программные библиотеки, их исходный код вы можете получить по прилагаемым URL

Audiere
http://audiere.sourceforge.net/

RakNet
http://www.rakkarsoft.com/SingleApplicationLicense.html

OggVorbis Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation
http://www.xiph.org

WINDOWS MEDIA FORMAT

The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ДОГОВОР О ПОЛУЧЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ
НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ «ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ» ДЛЯ ЭВМ
С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ («ОБЕРТОЧНАЯ» ЛИЦЕНЗИЯ)

==

УСТАНАВЛИВАЯ ДАННУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЭВМ,
КОНЕЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ТЕМ САМЫМ ВЫРАЖАЕТ СВОЕ
СОГЛАСИЕ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ:

==

1. Данная программа для ЭВМ и прилагаемая к ней документация являются объектами авторского права ЗАО «Бука» и ООО «Орион».

2. Став законным владельцем экземпляра данной программы для ЭВМ и прилагаемой к ней документации, конечный пользователь получает имущественное право установить ее на одной персональной ЭВМ типа IBM PC, а также эксплуатировать ее с соблюдением условий настоящего Договора и содержащихся в документации правил.

3. Ни данная программа для ЭВМ, ни документация не могут копироваться конечным пользователем полностью или частично в целях извлечения коммерческой выгоды, за исключением изготовления одной резервной копии и только в архивных целях. Уведомление об авторском праве и товарные знаки, проставленные на данной версии и документации, должны сохраняться конечным пользователем.

4. Конечный пользователь может передавать приобретенные им экземпляр программы для ЭВМ с документацией или их копии

третьим лицам при соблюдении следующих условий: конечный пользователь должен убедиться в согласии третьих лиц с положениями настоящего Договора; конечный пользователь не имеет права использовать данную программу для ЭВМ и документацию и все их копии в целях коммерческой выгоды и (или) распространять их на возмездной основе; для поставки приобретенной программы для ЭВМ и документации в зарубежные страны конечный пользователь должен получить разрешение ЗАО «Бука».

5. ЗАО «Бука» предоставляет следующие гарантии:

а) носители информации (дискеты, диски, ленты и т.д.) не содержат дефектов, приводящих их к неработоспособности;

б) на носителях информации данная версия программы для ЭВМ содержится в полном объеме, соответствующем документации;

в) выполняемые программой для ЭВМ функции соответствуют указанным в документации.

Гарантийный срок составляет 60 дней с даты получения конечным пользователем экземпляра данной программы для ЭВМ и документации. В соответствии с настоящей гарантией конечному пользователю будет предоставлен другой запечатанный пакет, содержащий ту же программу для ЭВМ, при условии, что выявленный дефект не возник вследствие нарушения указанных в документации правил использования программы для ЭВМ и при возврате ранее приобретенного экземпляра программы для ЭВМ с выявленным дефектом и документации.

6. Приведенная выше гарантия является единственной, предоставляемой конечному пользователю в отношении приобретенной им программы для ЭВМ. Эта гарантия не может быть передана любому последующему пользователю.

7. При нанесении работой этой программы каких-либо ущербов пользователю, производитель не несет за это никакой ответственности.